
KOEI
PlayStation
航海紀行
大航海時代II
リコエイションゲーム

トラブルについて

●お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、CD-ROMディスクに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

3．複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　株式会社　光栄

プレイステーション『大航海時代Ⅱ』ユーザーサポート係

電話　045-561-6861（月～金　午前10:00～12:00　午後1:00～5:00　祝日は除く）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

※KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。電話　045-561-8000（TVゲーム専用）

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 5ブロック

SLPS 00656

はじめに

マゼランが1519年に世界一周の旅に出て以来、多くの国々が大西洋に乗り出していきました。ここに、ようやく世界的な海洋時代が幕を開けることになります。

海への憧憬とロマンを現代に復活させたいという想いから、『大航海時代』というゲームが誕生しました。16歳の少年になって、大海原を自在にかけめぐる。資金を稼ぎ、宝物を探し、時には海賊と戦いながら、主人公・レオンは数々の困難を乗り越えて一人前の海の男に成長していきました。

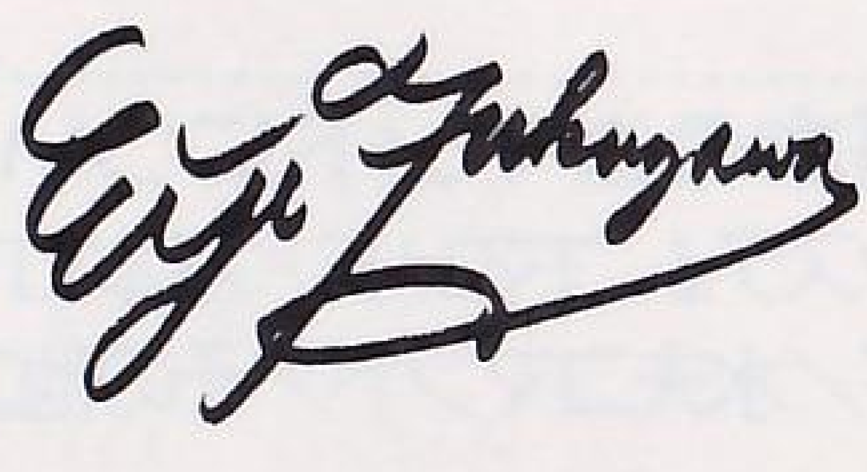
あるとき私は考えました。人の生活する場所が変われば、その生き方もまた変化していくように、『大航海時代』の主人公が16歳の少年でなかったら、航海の方法も、その内容も全く異なったに違いない。

こんな考えが頭をよぎってから、新たな『大航海時代』を作りたいと思い続けてきました。こうして生まれた『大航海時代Ⅱ』は、6人の人物を主人公にすることによって、何通りもの生き方を味わえるようになりました。まさに＜REKOEITION GAME＞シリーズにふさわしい作品であると自負しています。

『大航海時代Ⅱ』は、1522年に始まります。念願の家名復興を成し遂げた前作の主人公・レオンは、いまやフェレロ公爵としてポルトガルの宰相におさまりました。今回の冒険には、レオンの息子をはじめとした６人の男女が登場します。あなたはイタリアの冒険家やイスパニアの女海賊の中から、好きな主人公を選び、航海の荒波に乗り出していきます。

物語はすでに始まっています。さあ、あなたの大航海時代を彼らと一緒に創りだしてください。

フクザワ・エイジ



CONTENTS

本文イラスト：橋本正枝
本文デザイン：㈱アート

大航海時代Ⅱの世界へ

『大航海時代Ⅱ』は、海での冒険をテーマとしたシミュレーションゲームです。プレイヤーは、６人の人物の中から主人公を１人選びます。冒険の内容は、主人公ごとに異なります。主人公は、交易などで金を増やし、時には海賊と戦いながら、一人前の航海者として成長していきます。

目標とゲームオーバー

主人公の目標

主人公に与えられた任務をやり遂げることが目標です。任務は途中で変わることがあり、その場合は指示されます。

- ●ジョアン　プレステ・ジョアン国の発見
- ●カタリーナ　兄と恋人の仇(かたき)を探し出して息の根をとめる
- ●オットー　イスパニア艦隊の撲滅(ぼくめつ)
- ●エルネスト　完全な世界地図の作成
- ●ピエトロ　黄金の国・エルドラドの発見
- ●アル　オスマン帝国同盟港を増やす

ゲームオーバー

1．主人公が死亡したとき（次のどれかを満たした場合）

　A．主人公の乗った船（旗艦(きかん)）が沈没・航行不能になる

　B．洋上で全船の水・食糧が尽き、水夫全員が死亡する

　C．海戦または一騎討ちで敗れる

2．1554年１月までに目標が達成できなかったとき

大航海時代Ⅱの舞台

『大航海時代Ⅱ』の舞台となるのは、中世ヨーロッパです。
ここでは、中世ヨーロッパの時代背景について紹介します。

香辛料を求めて・・・

15世紀のヨーロッパでは、未知の大陸や産物を求める気運が高まっていました。交易商人の手によってもたらされた、遠方の珍しい品々が、ヨーロッパの人々を魅了したのです。
その中でも香辛料は、食用・保存用として役立ち、人々の間で高値で取り引きされました。
香辛料の価値に目を付けた各国は、こぞって外洋へと船を漕ぎ出しました。

海をめぐっての争い

ヨーロッパの各国がいっせいに海外へと進出しはじめたことで、しだいに海の支配をめぐる競争が激化していきました。
海賊を雇って、他国の商船を襲い、海域の交易ルートを独占しようと試みる国も現れました。襲った船から大量の金銀や交易品を奪い、自国の蓄えとしたのです。

冒険航海の波

交易ルートをめぐって各国が争う中、また異なった目的で海へと乗り出す者たちがいました。
ヴァスコ・ダ・ガマ、マゼラン、コロンブス……。いずれも未知なる大陸をめざし、ヨーロッパの人々に新しい世界を紹介した人物です。
彼らの冒険は、歴史を変え世界を広げる大偉業(だいいぎょう)だったのです。

ゲームの特色

『大航海時代Ⅱ』の特色について説明します。
ゲームを把握するのに役立ててください。

選んだキャラクターによって、様々な世界を体験

『大航海時代Ⅱ』には、6人の主要人物（P.16）がいます。
プレイヤーは、6人の中から主人公を1人選び、その主人公を操作してゲームを進めていきます。
選んだ人物によって、置かれている境遇から出会う事件まで、すべてが異なります。
プレイヤーは、それぞれの主人公に課せられた目標（P.4）の達成に向けて、大航海時代の世界を渡り歩くのです。

プレイヤー次第で、様々な生き方を選択

主人公は、目標を達成する過程で様々なことをしなければなりません。
例えば、航海に必要な資金を得るために、交易をしたり、冒険の情報を売ったり、海賊となって商船を襲ったりします。こうした方法のどれを採るかは、プレイヤー次第です。目標もほったらかしで、交易だけに明け暮れることもできます。
ゲームを進める方法には、大きくわけて、4つの流れがあります。それは、❶交易❷冒険❸戦闘（海賊稼業）❹爵位獲得の4つです。
❶の交易では、交易ルートを探し出し、交易品を売買することで金を稼ぎます。❷の冒険では、世界中を探検し、珍しい物を見つけたり、世界地図を作り上げたりします。❸の戦闘では、

船団を率いて、海で大暴れします。❹の爵位獲得では、交易・冒険・戦闘により名声を高めて、王宮から位を授かり、生き方の幅を広げます。

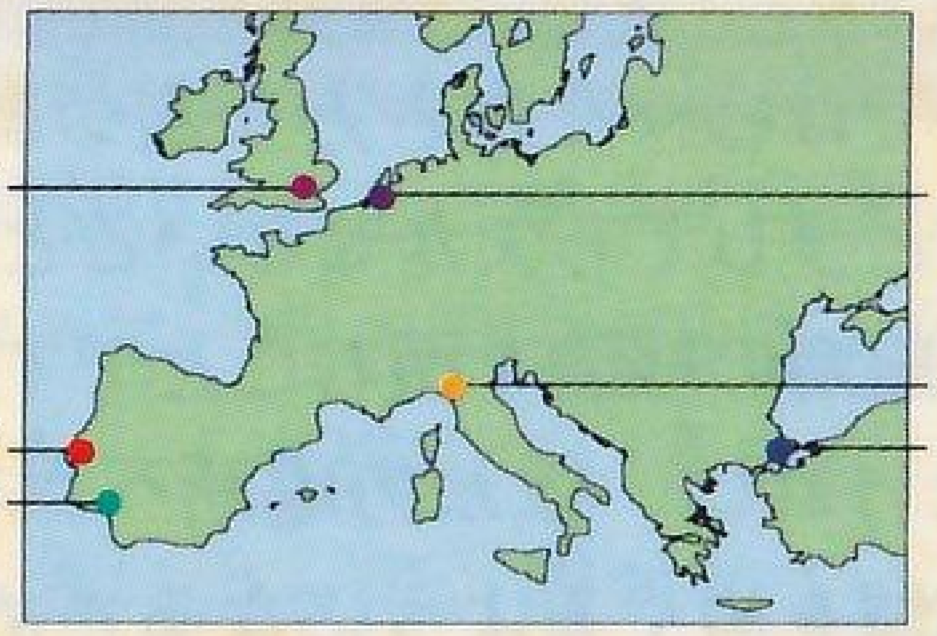
いかなる道を進もうと、航海の経験は必要

ゲーム中では様々な生き方を選べますが、どのように生きていこうと、どうしても欠かせないことがあります。
それは、航海の経験を積むことです。
港を出なければ、ほかの場所へは行けません。交易や冒険で様々な地域をめぐるようになるためには、航海を続けて経験を積むことが大事です。さらに、戦闘（海賊稼業）であれば、幾度も戦うことが必要です。
経験を積み、成果を上げることで、名声も上がります。名声が上がると、それにつれて多くのことに出会うようになり、人生が豊かになるでしょう。
航海の安全のためには、経験だけでなく、水夫の管理や艦船の強化など、航海術を身につけることも大事です。

ゲームの世界には、様々な人々が暮らす

主人公が航海の拠点とする町には、様々な人々が暮らしています。そうした人々に話しかけると、情報を得られます。
酒場に行けば、美しい女性に出会ったり、ギャンブルで一息つくこともできます。
特に町の中の建物では、役立つ情報を得たり、役立つアイテムを買ったりできます。
町の人々との出会いは、すべての始まりです。
数多くの人々に話しかけましょう。

プロローグ ～海に生きた勇者たち～



イスパニア艦隊の失踪

「エルナン、まだ生きているか」

*

声の主は、エスペランサ(希望)号の船長、ミカエル・エランツォ。イスパニア海軍士官として、名声をほしいままにした人物である。

ミカエルの船は、補給中に突然、大船団に囲まれた。次々と切り込んでくる水夫たちに向かって、皆、必死で戦った。

──だめだ。いくらなんでも多すぎる。

あまりにも苦しい戦いだった。ミカエルの手は、すでに敵兵の血で赤黒く染まっていた。彼が自分の体を支えきれなくなり、床にひざをついたときには、敵兵は船に火を放ち、ゆうゆうと引き上げようとしていた。

──逃がすものか。

しかし、もはやミカエルは、立ち上がることすらできない。なんとか顔を上げた彼の眼に、副官・エルナンの姿が入った。彼の親友であり、妹・カタリーナの婚約者でもある。

せめて、エルナンだけでも、カタリーナのためにイスパニアに戻ってほしい。そう願って、ミカエルは彼の名を呼んだ。
しかし、返答はなかった。

＊

「イスパニア艦隊、サント・ドミンゴ沖で消息を絶つ」
恐るべきニュースは、ヨーロッパ中にひろがっていった。

イギリスの反撃

事件を耳にしたヘンリー王は、ひそかにほくそ笑んでいた。
――あのエランツォ艦隊が全滅……。これで、イスパニアの鼻をあかしてやれるな。
戦争に次ぐ戦争で疲弊しきっていたイギリス王国にとって、新大陸に関しては一歩も二歩も先を歩むイスパニアを出し抜く、絶好の機会であった。
「オットーを呼べ。火急の用件だ」

＊

「お呼びでございますか、陛下」
指名を受けたオットー・スピノーラに、王は密命を告げた。緊張の面もちでひざまずくオットーの肩においた王の手に力がこもる。
「期待しておる。そなたに我が国の未来がかかっておるのだ」



オットー・スピノーラ
平民出身の騎士。ヘンリー８世から格別の信頼を寄せられる。腕っぷしは強いが気は優しい、下町の兄貴風である。

イギリス（ロンドン）
14世紀から戦争つづきで国家が完全に疲弊しているため、新航路探索に出遅れた。豊かな富を手に入れたイベリア半島の２国、とくに無敵海軍を持つイスパニアに敵対感を強める。

ジョアンの旅立ち

ポルトガル王宮の広間に主だった大臣が並んでいる。中央に座る王の姿には、精神的な疲労が浮かんでいた。

「例のイスパニア艦隊を撃沈したのは、我が国の艦隊らしい」

この言葉に、広間にはざわめきが流れた。

王の入手した報告書によると、エランツォ艦隊はポルトガル国籍らしい艦隊に壊滅状態に追い込まれ、サント・ドミンゴ付近で沈没したという。

ポルトガルはこれまで、イスパニアと共存共栄を保つ領土拡張政策を取り続けてきた。今でも、それを願う王の心に変わりはない。この事件で両国の関係が悪化することを、王は恐れていたのだ。

「両国の関係を崩すわけにはいかぬ。力を貸してほしい」

*

宰相・レオン・フェレロ公爵は部屋で考え込んでいた。

一艦隊を撃沈させるほどの大がかりな組織であれば、それだけ多額の資金をもつ団体、または人物であろう。

レオンの胸中には、すでに１人の人物像が浮かび上がっていたが、よほどの証拠がなければ容易に口には出せない。かといって、自らが動いては、事件を調べていることが公になってしまう。



ジョアン・フェレロ

フェレロ公爵家嫡男。お忍びでリスボンのあちこちに顔を出し、得意のリュートを披露する。愛想がよい人気者である。

ポルトガル（リスボン）

イスパニアとトルデシーリャス条約を結び、西経46度線から東の発見地を領土として認められている。新たに東アジア航路の安定化を図るよう模索中。

名案はないかと、レオンは天井を見上げた。壁には、レオンと妻・クリス、息子・ジョアンを描いた肖像画がある。
――ジョアンももう18歳か……。
彼は、ジョアンを若き日の自分の姿に重ねていた。
――あいつも、そろそろ海で鍛えてもよい頃だな。
レオンは、覚悟を決めて立ち上がった。

世界地図作成を目指して

イスパニア艦隊の噂は、遠くアムステルダムにも届いていた。
大学で地理を教えるエルネスト・ロペスも、この謎には大いに関心があった。彼には、つねに世界航海の夢がある。しかし、ほかに生活の糧が全くない彼にとって、友人・メルカトールの推薦で得たこの仕事を放り出すことはできなかった。
――自分の目で確かめたい。完全な地図が今こそ必要なのだ。
地図をにらみながら深いため息をもらしていると、研究室に学生が飛び込んできた。メルカトールが彼を呼んでいるという。
「なんだろう？　すぐに行くと伝えてくれ」
メルカトールの家では、病弱な彼が窓辺まで姿をあらわしてエルネストを待っていた。
「きみは、あの事件をどう見ている？」



エルネスト・ロペス

大学で地理を教える貧乏講師。理論よりも実践を好む。一見は軟弱そうだが、実は波乱に富んだ人生を理想としている。

オランダ（アムステルダム）

海運国家の新興勢力である。東西ヨーロッパを結び付ける窓口として勢力を拡大した。大西洋の利権争いに参加しようとしている。

メルカトールの問いに、エルネストは答えた。
「例の船は危険海域に入り込んだ、というのが教授の意見だ。だが、正確に記された地図が1つもないのだから、確かなことは誰にも言えないだろう」
エルネストの悔しそうな表情を見て、メルカトールは単刀直入に切り出した。彼の見込みは間違っていないようだ。
「じゃあ、僕の代わりに世界各地を航海してくれないか。資金の心配はしなくていい」

借金だらけの冒険家

借金取りがつめかけるコンティー家から、ピエトロは、悪友・カミーロを探すために脱出した。リスボンの貴族の家で働く彼が、ジェノバに戻っているという噂を耳にしたからである。
ピエトロの予想通り、カミーロはなじみの酒場にいた。入り口のところにピエトロの姿を認めたカミーロは、軽く手を挙げた。
「よう、カミーロ。ずいぶんと羽振り(はぶ)りがよさそうじゃないか」
「まあ、うちのところは特別なんだろう。ところでな、ピエトロ」
カミーロは、急に態度をあらためて続けた。
「俺とリスボンに行かないか。借金付きでも、お前を雇いたいって人がいるんだ」



ピエトロ・コンティー
冒険家。10代の頃から海に出ていた。貿易商だった父の破産により航海を断念。楽天的で、酒好きで、人情に厚い。

イタリア（ジェノヴァ）
いくつかの都市国家から成立する。国民から選出された総督が国を治めている。貿易の中心が大西洋に移って以来、国力は衰退しつつある。

カミーロは、なんとか彼に冒険の機会をもう一度与えてやりたいと思っていた。いまは落ちぶれているが、彼は優れた冒険家である。彼をバックアップしていた父親が多額の借金を残して死んだため、彼の航海に出る術は失われてしまったのである。

カミーロの話によると、リスボンのフェレロ公爵家は、世界の情勢をいち早く入手するため、実力のある冒険家を探しているらしい。

「ふうん、悪い話ではなさそうだな。相手に会わせてくれよ」

商魂たくましく

アル・ヴェザスは、幼なじみのサリムの姿を探して、イスタンブールの下町を歩いていた。

港にいくと、金角湾を見つめるサリムの後ろ姿があった。無言で海を見つめていたサリムが、ようやく低い声で話し始めた。昨日、イスタンブール港に流れ着いたラテン型の難破船は、彼の父親のものだったという。

悲しみにゆがむサリムの横顔を見ながら、アルは、幼い頃に別れた家族のことを思い出した。

――父さん、母さん、サファ……

一瞬、アルの脳裏に平和な家族の光景が浮かんだが、自分まで感傷的になっても仕方がない。



アル・ヴェザス

いつかは金持ちになろうと機会を窺う野心家。近所の親父に商人の心得を教えられて以来、すっかり利に聡くなった。

オスマン（イスタンブール）

青年スルタン・スレイマンが統治するイスラム教国。バルカン半島、東ヨーロッパの一部をキリスト教徒から奪還するなど、積極的な領土拡張政策を取っている。

「なあ、あの豪快な親父さんが、そう簡単に逝くわけはないだろう。うまく逃げだしたにきまってるさ」
「……そうだな。船は無人だったんだから、死んだとは限らないか。あの船を修理して、親父を探すとするか」
「じゃあ、金がいるな」

＊

　アルの口利きで、なんとか造船所から船を引き取ることができた。
「まずは、この船の修理代を返さなきゃな……。お前、海軍出身なんだから、船くらい動かせるだろう。交易でもするか」
　当座の資金は投資という名目で人から集め、それで商売を始めるというのだ。サリムはあらためてアルのたくましさに感心した。
　笑顔の戻ったサリムとともに、アルは商品を仕入れに市街地へと向かっていった。

涙のあとに

「エゼキエル司令官がお呼びだ」
　声に反応して、カタリーナ・エランツォの表情が変わった。司令官の呼び出しは行方不明の兄たちのことに違いない。
――兄さん、エルナン、お願いだから無事でいて……
　カタリーナは祈るような気持ちで司令官室に向かった。



カタリーナ・エランツォ

海軍随一のエリートの兄・ミカエルに憧れて入隊、中尉にまで昇進した勝ち気な美女である。兄の同僚・エルナンと婚約した。

イスパニア（セビリア）

西経46度線以西を領土として認められている。アメリカ大陸の植民権を有し、すでにカリブ海のサント・ドミンゴなどを同盟港として保有。海軍は圧倒的な強さを誇る。

カタリーナの上司・エゼキエルは、友人のミカエルの妹でもあるカタリーナに対して常に優しかったが、今日は厳しい表情で彼女に背を向けたまま話し始めた。
「先月、エスペランサ号が発見されたとの報告が入った。船は無人で、ひどく損傷していた。嵐に巻き込まれて難破したらしい。乗組員の生存は、絶望視されている」
カタリーナの顔が蒼白になった。
「中尉、きみは優秀な士官だ。この悲しみを乗り越えてほしい」
カタリーナは、最後まで聞かずに部屋を飛び出していった。
ついにカタリーナの顔を見ようとしなかったエゼキエルは、窓に映った彼女の後ろ姿を見送りながらつぶやいた。
——かわいそうに。兄と恋人を同時に失うとは……

*

「イスパニア船の話、聞いたか」
酒場では、他国の船乗りが噂話に興(きょう)じていた。カタリーナは耳をそばだてて、会話を聞いていた。
「おい、そりゃ、フェレロ公爵家の……」
周囲の反応を気にしたのか、彼らは急に声をひそめた。しかし、カタリーナにはそれだけで十分だった。

*

店を出たとき、すでにカタリーナの気持ちは固まっていた。
「許せない。たとえ、海賊になってでも奴を追いつめてやる」

☆☆☆☆☆

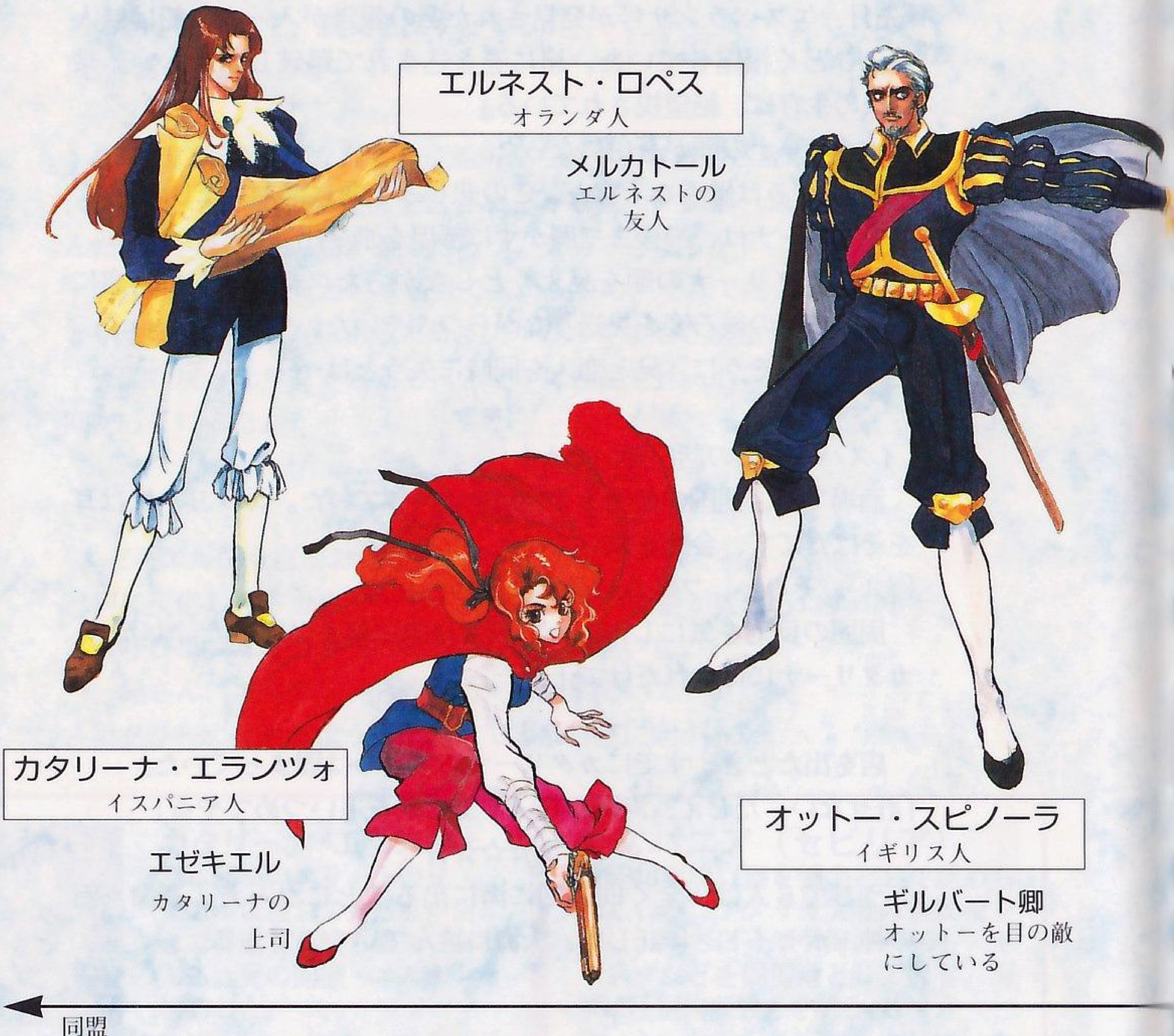
こうして６人は、全く同時期に海に出ることになった。運命を海の神・ポセイドンに託(たく)して、大海に挑んでいくのである。

大航海時代Ⅱの人々

オランダ

イギリス

イスパニア



大航海時代Ⅱの人々

オスマン



アル・ヴェザス
オスマン人

サファ
行方不明の
アルの妹

↕ 封鎖

イタリア



ピエトロ・コンティー
イタリア人

カミーロ
ピエトロの
友人

ポルトガル



ジョアン・フェレロ
ポルトガル人

レオン
ジョアンの父
ポルトガルの宰相

クリス
ジョアンの母
ポルトガル王女

→ 同盟

ゲームを始める前に

コントローラの操作方法

L1・L2ボタン
主人公データ／
港データ／
自艦隊データ表示／
艦隊データ表示／
名前入力でのページ切替

R1・R2ボタン
港名／海データ表示／
自旗艦データ表示／
名前入力でのページ切替

方向キー
選択／移動／
画面のスクロール／
複数ページ切替

□ボタン
目的地移動コマンド
実行



○ボタン
決定／
町の人と話す／
洋上コマンド表示

△ボタン
基本コマンド表示

×ボタン
キャンセル／
1HEX戻る

セレクトボタン
システムコマンド表示

スタートボタン
航海図表示

共通の操作＝黒字　港での操作＝緑字
洋上での操作＝青字　海戦での操作＝赤字

基本的な操作

Yes・No選択



Yesはを、Noはを選んで○ボタンを押します。
×ボタンを押すと、Noを選んだことになります。

コマンドの表示と実行



❶港または洋上で△ボタンを押すと、基本コマンドが表示されます。洋上で○ボタンを押すと、洋上コマンドが表示されます。×ボタンを押すと、表示を取り消します。
❷実行するコマンドの表示されている方向に方向キーを押すと、選ばれているコマンドが明るく表示されます。
❸方向キーを押したまま（中央のコマンドの場合は押さずに）○ボタンを押すと、選ばれているコマンドを実行します。

項目の選択・決定

❶方向キーでカーソルを動かして選択します。
❷○ボタンを押して決定します。

表示切り替え

表示が複数ページある場合は、方向キーの左右で表示を切り替えられます。

数値の入力

❶方向キーの左右で入力する桁（百・十・一）にカーソル（明るい表示）を合わせ、上下で数値を上下させます。
❷左端の桁にカーソルを合わせて左を押すと最大値、もう1回左を押すと最小値を入力できます。
数値を決めたら、○ボタンを押して決定します。

名前の入力



▲❶文字種を選択



▲❷文字を選択



▲❸［決定］を選択

人物・船に名前をつけるときの手順です。
人名は、First Name（名前）・Family Name（姓）の順に入力します。
First Name（名前）、Family Name（姓）、船名は、それぞれ６文字まで入力できます。

❶文字の種類を方向キーで選んで、〇ボタンを押します。カタカナ・ひらがな・漢字・英語・数記（数字と記号）の５種類の文字が選べます。

❷文字のリストが表示されます。入力する文字を方向キーで選んで、〇ボタンを押します。×ボタンを押すと、入力した文字を１文字消せます。

※漢字を入力するときは、文字のリストから入力したい漢字の音読みの１文字目（信→し・長→ち、など）を選びます。漢字のリストが表示されます。リストの中から漢字を選びます。

※リストが複数ページのときはＬ１・Ｌ２・Ｒ１・Ｒ２ボタンを押すか、［前頁］・［後頁］を選ぶと、表示を切り替えられます。
文字の種類を変えるときは、×ボタンを押すと❶に戻ります。

❸すべての文字を入力したら、［決定］を選んで〇ボタンを押します。

ゲームをスタートする



❶本体のオープンボタンを押してディスクホルダーを開き、『大航海時代II』ディスクをセットします。ディスクをセットしたら、ディスクホルダーを閉めます。

❷本体のメモリーカード差込口にメモリーカード（別売）をセットします。メモリーカードは、『大航海時代II』のデータをセーブするのに必要です。

❸本体の電源ボタンを押すと、オープニングが始まります。



❹オープニング中にコントローラのボタンを押すと、オープニングが終了し、メニューが表示されます。

※ゲーム中はメモリーカードを抜き差ししないでください。ゲームデータが失われる場合があります。

※メモリーカードの空き容量によっては、ゲーム中にセーブ・ロードができない場合があります。なお、メモリーカードの空き容量を確保する方法については、本体付属の取扱説明書をご覧ください。

メニューの選択

次の2つからどちらかを選びます。

●NEWGAME　ゲームを初めからプレイします。

●CONTINUE　セーブ（P.22）したところからゲームを再開します。

新しくゲームを始める



❶メニューから「NEW GAME」を選びます。
❷６人の人物から主人公を選びます。
❸選んだ主人公のプロフィールが表示されます。
その人物でよければ、を選びます。決め直すときは、を選びます。
❹名前を決めます。
名前を変えるときは、を選び、名前の入力（P.20）をします。変えないときは、を選びます。



❺選んだ主人公のプロフィールと名前が表示されます。
その人物・名前でよければ、を選びます。ゲームがスタートし、主人公のいる港の画面に移ります。決め直すときは、を選びます。

ゲームをセーブする

ゲームのデータをセーブします。セーブすると、その続きからゲームを再開できます。セーブできるのは、メモリーカード１枚につき３カ所です。

※セーブするためには、別売りのメモリーカードが必要です。
１カ所セーブするごとに、メモリーカードを５ブロック使用します。メモリーカードのご使用方法は、本体付属の取扱説明書を参照してください。

❶主人公が建物の中以外の場所にいるときに、セレクトボタンを押します。システムコマンドが表示されます。
❷［セーブ］を選びます。
※メモリーカードが２枚セットされている場合は、どちらのメモリーカードを使用するか選んでください。

ゲームを再開する

セーブしたところからゲームを始めます。

メニューから［CONTINUE］を選びます。ゲームの途中でロードする場合は、システムコマンドの［ロード］を選びます。

※メモリーカードがセットされていない場合は、「メモリーカードがセットされていません」と表示されます。『大航海時代Ⅱ』のゲームデータがセーブしてあるメモリーカードを、本体のメモリーカード差込口にセットしてください。

※メモリーカードが２枚セットされている場合は、どちらのメモリーカードを使用するか選んでください。

ゲームを終了する

ゲームを終わります。

システムコマンドの［終了］を選びます。セーブするか確認をした後、ゲームが終了します。本体のオープンボタンを押して、ディスクホルダーを開きます。ディスクを取り出したら、本体の電源ボタンを押して電源を切ります。

プレイ環境を設定する

システムコマンドの［環境］を選びます。プレイ環境を設定します。項目を選んで、○ボタンを押して設定内容を切り替えます。設定が終わったら、×ボタンを押します。

●時刻　年月日表示の［ON／OFF］を決めます。

●ステレオ　ＢＧＭのステレオの［ON／OFF］を決めます。

※モノラルのテレビでお楽しみになる場合は、ステレオの［ON／OFF］の切り換えを［OFF］にしてください。モノラルテレビで［ON］のままプレイすると、一部の音が消えてしまうことがあります。

ゲームの世界について

画面の見方とコマンド

『大航海時代II』の世界は、海（洋上）と陸で成り立っています。陸には、陸地・港・集落があります。交通手段は船だけなので、内陸部に行くことはできません。洋上・陸地・港・集落では、それぞれコマンドを実行できます。

コマンドの種類



※基本コマンドとシステムコマンドは、どの場所でも実行できます。

『大航海時代II』のコマンドは、次の7種類があります。

●基本コマンド 艦船・航海士・積荷などの情報を見たり、編成を実行します（P.31）。

●港コマンド 各港にある建物で実行します（P.42）。

●洋上コマンド 洋上（港・集落・陸地以外の場所）で実行します（P.56）。

●上陸地コマンド 上陸地（港・集落以外の陸地）で実行します（P.58）。

●集落コマンド 集落に上陸しているときに実行します（P.59）。

●海戦コマンド　海戦（洋上でほかの船と戦闘する）で実行します（P.63）。港の中でも、人から攻撃された場合に限り、一騎討ちコマンドを実行できます。

●システムコマンド　セーブやロード、プレイ環境の設定などを実行します。港の建物の中以外の場所で実行できます（P.23）。

時間の進み方



1日は24時間です。洋上を移動したり、海戦をしたり、港の建物に入ったりすると、ある程度の時間が経過します。
時間帯によって入れない建物・実行できないコマンドがあります。宿屋に宿泊すると、翌日になります。
海戦は、21:00になると終了します。

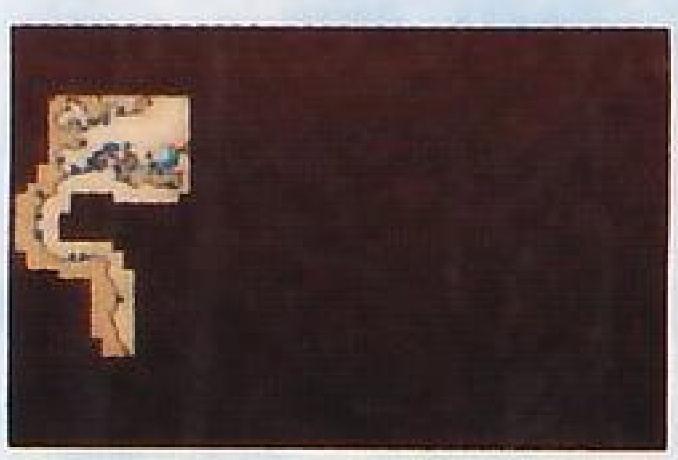
状況の表示

水夫の体調や食糧の割合などの様々な状況を、水夫の表情マークで表示します。各マークの意味は次の通りです。



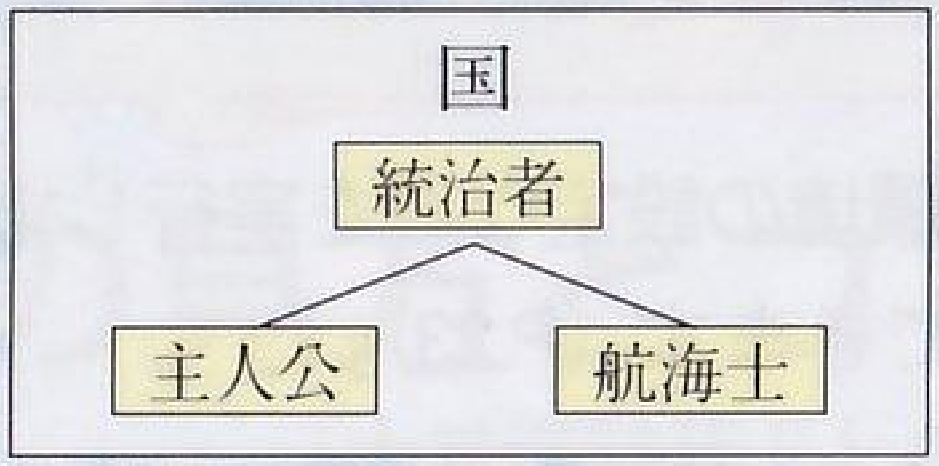
(%)　0〜19　20〜39　40〜59　60〜79　80〜99　100

航海図の表示



スタートボタンを押すと、これまでに航海した範囲と主人公の現在地を、航海図で表示します。
海は茶色、陸地はベージュ色、未航海の地域は黒色、主人公の現在地は水色の丸いマークで表示されます。

国と主人公の関係



A国の同盟港であるB港に投資し、
B港が自国の同盟港になった。
↓
A国への貢献度 ↓
自国への貢献度 ↑

海賊以外の航海士には国籍があり、それぞれ国に属しています。自国の同盟港を増やすなど、国のためになる仕事をすると、その国への貢献度（P.42）が上がります。
他国の艦隊を撲滅したり、他国の同盟港を中立港・自国の同盟港にすると、その国から恨みをかい、貢献度が下がります。

船員の種類

船員には、航海士と水夫という2種類の職種があります。職種は変更できません。

航海士

主人公を含め、航海士は水夫を指導する立場にある人です。基本的に酒場・宿屋で仲間にできます。担当船・役職を任命すると、任命された船で仕事につきます。毎月初めに、各航海士に給料を支払います。給料などに不満を持つ航海士は、出港時に下船を申し出ることがあります。

●船長 その船の最高責任者です。旗艦の船長（必ず主人公が務めます）が提督です。

●副長 提督の補佐役です。測量技術を持つ航海士を副長に任命すると、港移動（P.57）ができます。

●**主計長**　艦隊の会計を一任しています。会計技術を持つ航海士を主計長に任命すると、交易所で商品を購入するときの目安がわかります。また、積荷一覧（P.34）で、商品を一番高く買い取ってくれる港がわかります。

●**主席航海士**　航海士たちのまとめ役です。ほかの航海士よりも多く経験値を得られます。

●**航海士**　上記のどの職にもついていない航海士です。新たに雇ったばかりの航海者は、旗艦の航海士になります。新しく船を手に入れると、全航海士の中から自動的に船長が選ばれます。

水夫

航海士の指示のもと、船を動かしたり、大砲をあやつったりします。酒場で雇えます。あらかじめ酒を振る舞っておくと、一度により多くの水夫を集められます。

●**運航**　船の運航を担当します。人数が船の最低乗組員数より少ないと、船の速度が遅くなります。

●**視認**　監視を担当します。人数が多いほど、港・集落の発見範囲が広くなります。

●**甲板**　斬込み・砲撃を担当します。人数が多いほど、斬込み・砲撃が有利になります。

艦隊の構成

艦隊は、旗艦（主人公が船長）とそれ以外の船から成り立ちます。旗艦は、主人公が艦長を務め、航海士・水夫以外に副長・主計長・主席航海士が同船します。それ以外の船は、航海士が各船の船長を務め、ほかの航海士・水夫が同船します。

ゲームの進め方

この章ではゲームの進め方について説明します。一例として参考にしてください。

情報を得る

選んだ主人公の目標を達成するためには、まず手がかりをつかまねばなりません。まずは、港の建物に入ってみましょう。



酒場・宿屋を訪れよう

酒場・宿屋では、周囲の人にどんどん話しかけてみましょう。酒をおごると、機嫌がよくなり、情報を提供してくれます。職のない航海者は、仲間になってくれるかもしれません。
酒場女には、プレゼントを贈ったり、珍しい話を聞かせてあげましょう。うちとけて話をしてくれるようになります。

港の人と話そう

朝から夕方までは多くの人が通りを歩いています。その港の特産品や港の情報などを与えてくれます。

資金を得る

ゲームがスタートしたとき、主人公の手元にはほとんど金がありません。まずは資金を稼(かせ)ぎましょう。

地道に交易をしよう

交易とは、商品の売買によって利益を稼ぐことです。特産品は港によって買値・売値が異なります。売値の安い交易所で特産品を買い、買値の高い交易所で売れば、利益を得られます。船があれば、交易はいつでもできます。

思い切って海賊になろう

他の艦隊に戦闘をしかけてもよいでしょう。その艦隊の資金のほか、積荷を得ることもあります。ただし、壊滅(かいめつ)させた船主は、主人公の母国に敵対心を強めます（貢献度が下がる）。

やっぱり冒険しよう

各地の地図工房・コレクターと契約を結び、冒険をしてみましょう。コレクターは集落で見つけた珍しい物に関する情報を、地図作成者は航海の情報を、高値で買い取ってくれます。

ギルドで仕事を探そう

各港のギルドでは仕事を紹介しています。仕事は、借金の取立から海賊退治までと様々です。礼金は仕事の内容によります。交易をしつつ仕事もこなすと、効率よくお金を稼げます。

たまには借金も……

銀行から借金するのも手です。ただし、借金には月10％の利息がつくので、早めに返しましょう。逆に、資金を預けておくと、月に３％の利子をつけてくれます。

名声を高める

「名声」はあなたのレベルを表すもので、ゲームを進める上で大きく影響します。「名声」が上がると爵位を得られます。

交易の名声

ギルドの仕事（海賊退治以外）をこなしたり、各港へ投資し、自国の同盟港を増やすと上がります。

海賊の名声

ほかの艦隊を全滅させせると上がります。また、ギルドで海賊退治の仕事をこなしても上がります。

冒険の名声

コレクター・地図工房に探検の情報を与えたり、集落やヨーロッパ以外の港を発見すると上がります。ギルドの借金取立の仕事をこなしても上がります。

爵位を高める

名声を高めると、母国の王・総督（そうとく）に招かれ、仕事（勅命（ちょくめい））を与えられることがあります。勅命を果たすことによって爵位が上がります。爵位は９段階あります。

爵位一覧

低い ←→ 高い

爵位一覧

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
オスマン以外の爵位	平民（へいみん）	士爵（ししゃく）	准勲爵士（じゅんくんしゃくし）	勲爵士（くんしゃくし）	准男爵（じゅんだんしゃく）	男爵（だんしゃく）	子爵（ししゃく）	伯爵（はくしゃく）	侯爵（こうしゃく）	公爵（こうしゃく）
オスマンの爵位	平民（レアヤー）	士族（アスケリ）	監督官（ダルガナ）	郡長官（アライ・ベイ）	知事（サンジャック・ベイ）	藩王（ラジャー）	大藩王（ラナー）	君侯（ベイ）	宰相（ベルギーネ）	大宰相（サドラザム）

基本のコマンドについて

システムコマンド

セーブやロードなど、システムについてのコマンドです。
港画面・洋上画面で、セレクトボタンを押すと表示されます。

- ●セーブ　プレイ中のデータを記録します（P.22）。
- ●ロード　セーブしたところからゲームを再開します（P.23）。
- ●環境　プレイ中の環境を設定します（P.23）。
- ●地名　特定の港の位置を表示します。港の場所は丸いマークで表示されます。そのほかの表示は、航海図コマンドと同じです。
- ●終了　ゲームを終了します（P.23）。

基本コマンド



艦船・航海士・積荷などの情報を見たり、編成を実行するコマンドです。
港画面・洋上画面で、△ボタンを押すと表示されます。

船コマンド

艦隊情報

艦隊の情報を表示します。○ボタンを押す回数によって、表示される情報が変わります。

●艦隊情報（〇ボタン1回）
主人公の航海レベル・戦闘レベルと、保有している艦隊全体の能力を表示します（P.35）。

●艦船選択（〇ボタン2回）
詳しい情報を見たい船を選択します。選択すると、艦船情報（P.36）を見ることができます。

隊列変更

艦船の並び順を変更します。

艦船処分

艦船を捨てます。処分した艦船は取り戻せません。
また、積荷・水夫を残しておくと、ともに処分されます。

人物コマンド

人物情報

主人公とその仲間のデータを表示します。主人公の情報が表示されているときに、どれかボタンを押すと、より詳しい情報（主人公情報）を見ることができます。

●主人公情報　主人公の爵位・所持金・名声・各国への貢献度です（P.37）。

●航海士情報　各航海士のデータです（P.38）。

給与設定

航海士に支払う給与を変更します。給与が高いとやめにくくなります。給与の最低額は航海士により異なります。

人事変更

各船の航海士の役割を決めます。

●船長変更　各船の船長を変更します。主人公はいずれかの船の船長となります。

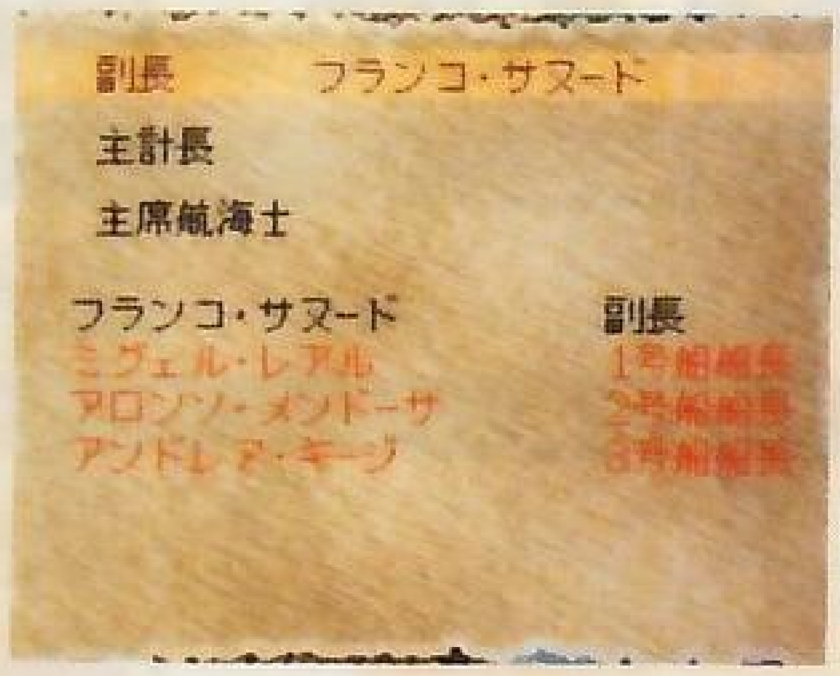
●役職変更

航海士の職務を変更します。役職には、副長・主計長・主席航海士・航海士の４種類があります。
その職務に適した航海士は、名前の前に＊が表示されます。役職を選ぶときにＬ１・Ｌ２・Ｒ１・Ｒ２ボタンを押すと、人物情報が見られます。



◀ 船長変更（船を選ぶ）

役職変更 ▶
（変更する役職と人物を選ぶ）



荷物コマンド

積荷情報

主人公の艦船ごとに積載（せきさい）している積荷を表示します。

積荷編成

艦船の間で積荷を編成します。不要な積荷を捨てられます。



◀ 積荷を減らす船を選ぶ

荷物を選んで数を入力。▶
未搭載積荷は捨てられる



積荷一覧

自艦隊に積んでいる全積荷の内容と合計量を表示します。
主人公・主計長に会計の技術がある場合、商品を選ぶと、今までに立ち寄った港でもっとも高く売れる港がわかります。

水夫コマンド

水夫編成

主人公の艦隊全体で水夫の数を変更します。

船内配置

1艦船の中で、各水夫が担当する仕事の割合を変更します。すべての水夫を運航・視認・甲板の3つの仕事に配置します。

食糧割当

水夫に対する食糧の割当量を0〜100%の間で変更します。
割当量を下げすぎると、体調（P.37）が下がります。

その他コマンド

発見物

これまでに発見した財宝や動植物の情報を表示します。コレクターに売り渡した情報も見ることができます。

アイテム

アイテムを装備または使用します。アイテムを持っていないときは実行できません。装備したアイテムには＊がつきます。最大20のアイテムを持てます。

航海日誌

寄港先・交戦相手など航海の記録を表示します。

基本コマンドで見る情報

基本コマンドを使って見る情報は、艦隊情報、艦船情報、航海士情報、主人公情報です。

艦隊情報（船コマンド）



◀ 艦隊情報

！データが高いときのメリット
0 そのデータが0になったときの状態

	データ名	解　　説	効　　果
❶	提督	提督の名前・航海レベル・戦闘レベル	
❷	旋回力	艦隊全体の旋回力（船の方向を変える力） 最も旋回力の低い船の値を表示する	！風上に向かって短時間で移動できる 0 まっすぐにしか進めない
	推進力	艦隊全体の推進力（前に進む力） 最も推進力の低い船の値を表示する	！船が速く進む 0 進めなくなる
	耐久力	艦隊全体の耐久力（持ちこたえる力） 最も耐久力の低い船の値を表示する 長い航海や、海戦で下がる	！風上に向かって短時間で移動できる 0 まっすぐにしか進めない
❸	乗組員数	艦隊全体の水夫数 病気が発生したり、解雇すると減る	！船が速く進む・港を発見しやすい 食糧・水が減りやすい 0 船が沈没する
	砲門数	艦隊全体の総戦闘力	！海戦時に有利
	戦闘力	艦隊全体の水夫数	！海戦時に有利
❹	艦隊	自艦隊のすべての艦船	

艦船情報（船コマンドの艦隊情報が表示されているときに、船を選択）



◀ 艦船情報

	データ名	解　　説
❶	船	その船のタイプ・名前
	船長	その船を預かる船長の名前
❷	運航･視認･甲板	各仕事を担当する水夫の数 運航を担当する水夫数が、必要乗組員数よりも少ないと、運航担当の水夫数は赤字で表示される
	積荷積載	積荷の積載量／最大積載量 積載量が多いと、赤く表示されて船の速度が落ちる
	速度	その船の時速 20Knotだと、１時間で船の大きさ分ほど移動する 運航担当の水夫数を増やしたり、積載量を減らすと、上がる
❸	船首像	船首像の種類
❹	大砲	大砲の種類と積載門数／最大積載門数
❺	水	積んでいる水の量
	食糧	積んでいる食糧の量
	資材	積んでいる資材の量
	砲弾	積んでいる砲弾の量
❻	旋回力	旋回力（P.35）

❻	推進力	推進力（P.35）
	耐久力	耐久力（P.35）
	全積載	積荷・水夫・大砲を合計したすべての積載量／最大積載量
	乗組員数	水夫数／最大水夫数
	体調	水夫の体調 一定数以下になると、水夫は死亡する 食糧などの割当が低かったり、病気が発生すると、下がる

主人公情報（人物コマンド）



◀ 主人公情報

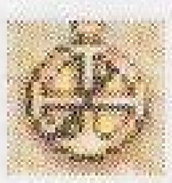
	データ名	解　　説
❶	プロフィール	主人公の顔、仕事、名前
❷	爵位	現在の爵位 の数が多いほど、上の位になる
❸	所持金	手持ちの資金 銀行からの借入金も所持金とみなされる（＝10,000）
❹	名声	それぞれの名声（交易・海賊・冒険）の値
❺	貢献度	各国と主人公の関係を表す（P.42）

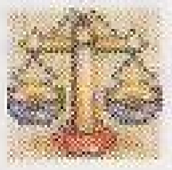
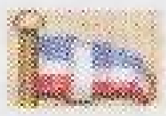
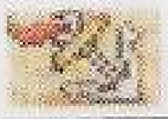
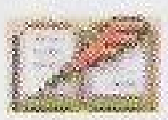
航海士情報（人物コマンド）



◀ 航海士情報

↑＝そのデータが上がる要因　↓そのデータが下がる要因
♪＝［ ］内の役職の航海士が持っているときのメリット

	データ名	解説	効果
❶	人物プロフィール	顔、仕事、名前、年齢、国籍	
❷	航海レベル／航海経験	航海に慣れている度合い	↑（航海レベル）航海経験を積む
	戦闘レベル／戦闘経験	戦闘に慣れている度合い	↑（戦闘レベル）戦闘経験を積む
❸	技術	特殊な技術。技術は５種類ある。主人公のみ技術を新たに取得できる	
	測量 	航海の技術。主人公の航海術・知識・直感が一定以上あるならば、ある家で学べる	♪［副長］港移動コマンド（P.57）が実行できる ♪［船長］航海速度が速くなる
	地図作成 	地図を作成する技術。主人公の航海術・知識・直感が一定以上ならば、地図工房（P.52）で学べる	♪［主人公］地図工房と契約できる
	砲術 	大砲を扱う技術。主人公の統率・知識・勇気が一定以上ならば、ある家で学べる	♪［船長］砲撃の命中確率が上がる（大砲がある場合）

❸	会計 	金銭管理を行う技術	♪［主計長］寄港した港のうち、各商品を最も高く買う交易所がわかる（P.34）
	交渉 	駆け引きを行う技術	♪［主人公・主計長］店での値引き交渉が有利になる
❹	能力	各航海士の能力。能力は７種類ある。	
	統率力 	仲間を率いる能力	↑航海レベルの上昇 ♪［船長］船が速く進む・水夫の体調が下がりにくい・海戦時に有利
	航海術 	航海に関する知識量	↑航海レベルの上昇 ♪［船長］船が速く進む
	知識 	知力	↑航海レベルの上昇 ♪［船長］病気発生時に水夫が死亡しにくい
	直感 	物事を感覚的にとらえる能力	↑航海レベルの上昇 ♪［主人公］港や財宝を発見しやすい
	勇気 	勇ましさの度合い	↑戦闘レベルの上昇 ♪［船長］海戦時に有利
	剣技 	剣を使う能力	↑戦闘レベルの上昇 ♪［船長］海戦時に有利
	魅力 	魅力の大きさ	♪［主人公・主計長］商品の売買（交易所・アイテムショップ）時に有利
❺	爵位／給料	主人公の爵位、主人公以外の１カ月分の給料の額を表示する。 給料は、毎月１日に支払う。爵位は、勅命を成し遂げると上がる	

港について

主人公の冒険は、港から始まります。港を出航してからは、各地の港を基点にして、冒険を進めていきます。

港画面の見方



主人公が港にいるときは、港画面が表示されます。
この画面のときに、Ｌ１・Ｌ２ボタンを押すと主人公データと港データ、Ｒ１・Ｒ２ボタンを押すと地方名・所属（同盟港・中立港・首都）・都市名が表示されます。
町の人に近づいて○ボタンを押すと、話を聞けます。
建物の中に入ると、港コマンド（P.42）を実行できます。



◀ 主人公データと港データ



港の情報 ▶

港の情報

港で得られる情報には、主人公データ、港データ、相場・物価、港の情報、国の情報、港の位置があります。

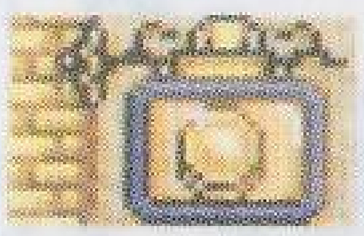
主人公データ（Ｌ１・Ｌ２ボタン）

●名声　交易・海賊・冒険の名声値を表示します。

●所持金　主人公の所持金の量です。（＝10,000）

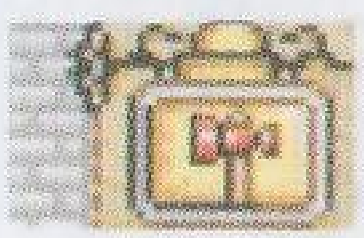
港データ（Ｒ１・Ｒ２ボタン）

●商業価値／投資額



上段は港の商業的な価値を、下段は商業投資された額の未使用分（最大50,000枚）を表します。商業価値は下がりません。商業価値が上がると、販売できる商品の数が増えます。

●工業価値／投資額



上段は港の工業的な価値を、下段は工業投資された額の未使用額（最大50,000枚）を表します。工業価値は下がりません。工業価値が上がると、艦船を新造することができ、さらに新造できる艦船の種類が増えます。

●物価



その港の物価を表します。
その港での平均な物価は100％です。

相場（交易所）

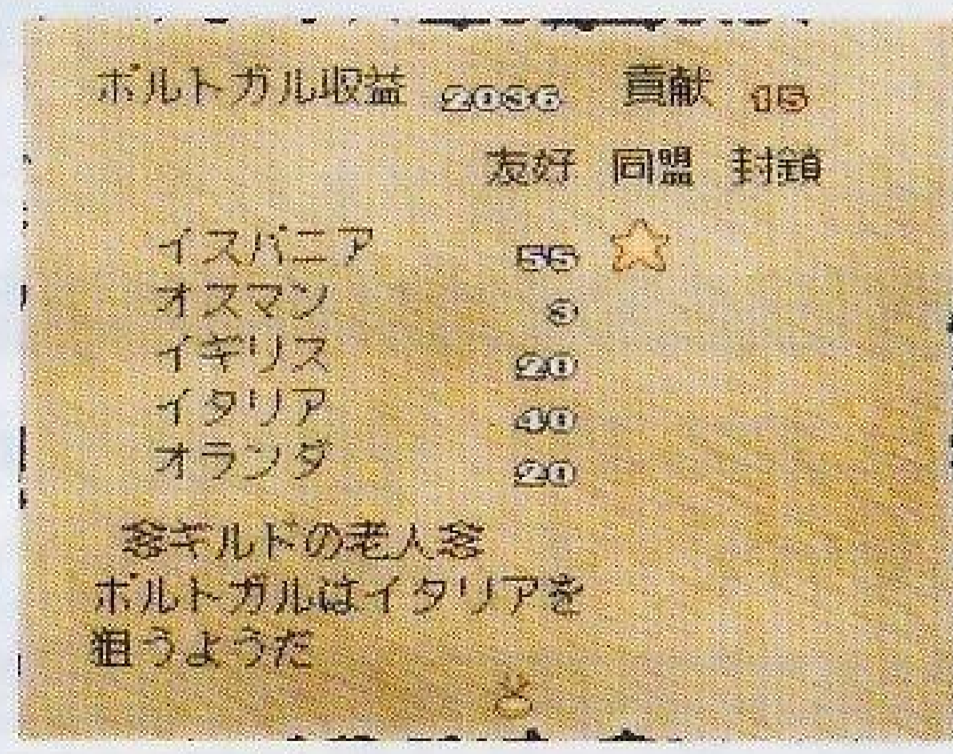
各交易品のその港での売値・買値です。
それぞれ商品区分ごとに表示されます。

港の情報（宿屋）

その港が各国を支持する度合いです。
６国に対する支持率の合計は100です。１国への支持率が75％を越えると、その国の同盟港となります。

国の情報（ギルド）

各国の情報です。



●**収益**（~60,000） 国の経済力です。

●**貢献**（-100~100） 主人公の貢献の度合いです。
プラスの貢献度は白字、マイナスの貢献度は赤字で表示されます。

●**友好**（0～100） 国同士の友好の度合いです。

●**同盟** 友好度が高いときに結ばれます。同盟関係にある国には☆がつきます。相互の友好度が大きく下がると破棄されます。

●**封鎖** 友好度が低いときに発令されます。封鎖した国には☆がつきます。封鎖された国の艦船は、発令国の同盟港に寄港できなくなります。友好度が大きく上がると解除されます。

港の位置（ギルド）

各港の位置についての情報です。
港の位置が緯度・経度と地図で表示されます。

港コマンド

各港の建物で実行するコマンドです。建物の中に入って、人に話しかけると、コマンドが表示されます。

コマンドの内容は、建物によって異なります。建物の種類は、看板によって表されます。主人公の爵位や時間帯によっては、入れないところがあります。また、コマンドには金が足りないと実行できないものもあります。

コマンド解説の見方（P.43～P.53）

看板・店の名前・（営業時間）
コマンド名（実行するために必要な金額）・＜話しかける相手＞

宿屋（24時間）

航海者を雇用したり、港の支持率を見たり、宿泊ができます。
航海者・宿の女将に話しかけます。

航海者情報（無料）＜航海者＞

航海者と話をします。情報を得られることがあります。
自艦隊の航海士は、人物の前に＊が表示されます。

仲間に誘う（無料）＜航海者＞

自艦隊の航海士になるよう誘います。
雇うには、毎月賃金を支払わなければなりません。

宿泊（無料）＜宿の女将＞

宿に泊まります。
出発時間を、0：00～23：00の間で決められます。

港の情報（無料）＜宿の女将＞※首都以外

その港が各国を支持する度合いを見ます。

港（24時間）

食糧・水の補給、出港、艦隊の一時保管をします。
港の係員に話しかけます。

出港（無料）

出港します。乗組員数・食糧・水が足りないと、出港できません。出港時にＬ１・Ｌ２・Ｒ１・Ｒ２ボタンで、艦船の情報を見られます。

補給（水は無料、その他は相場による）

艦隊に食糧・水・資材・火薬を補給します。



◀全補給または、
補給する船を選択

１隻ずつ補給する場合は、▶
各物資に数を入力



- ●**全補給**　全艦隊に積めるだけの水・食糧を、同数ずつ補給します。
- ●**積入／積出**　物資を積むか降ろすかを決めます。○ボタンで積入と積出を切り替えて、物資を選んで数を入力します。
- ●**自動**　その船に積めるだけの水・食糧を、同数ずつ補給します。

係留（無料）※首都のみ

艦船を、ドックに保管したり、引き取ったりします。

- ●**保管**　艦船を保管します。１港につき５隻まで保管できます。
- ●**配備**　保管していた艦船を引き取ります。
- ●**交換**　保管していた艦船を引き取り、別の艦船を保管します。

交易所（4:00～19:30）

交易品を売買します。交易所の主人に話しかけます。

購入（交易品・相場・物価により異なる）

商品を購入します。免税証がないと、商品価格の20%が税金として加算されます。



◀交易品を選び、
単価を交渉する

購入する量を入力する▶



売却

持っている交易品を売却します。

投資（1～50,000）※首都を除く

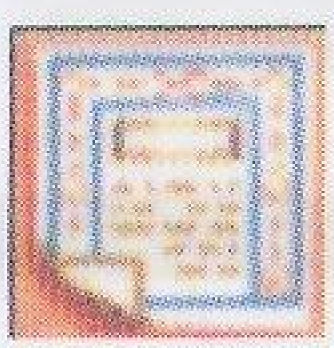
港に商業投資します。投資額が大きいと、商業価値・主人公の国に対する支持率が上がります。

商業投資額（P.41）が50,000枚のときは実行できません。

相場（無料）

各交易品の相場を見ます。相場は、港によって異なります。

免税証とは？



交易品を購入するときは、商品価格の20%を税金として納めます。ただし、免税証があると、半年間、税金が免除されます。爵位を得たら、王宮・総督府で免税証を発行してもらえます（有料）。交易をするなら、ぜひ入手しましょう。

酒場(8:00～翌3:30)

航海者・水夫を雇ったり、港・特産品の情報を得ます。酒場の主人・酒場女・航海者に話しかけます。酒場女に話しかける場合は、金10が必要です。

酒をおごる（その港での酒１本あたりの代金～）＜酒場の主人＞

酒場の人々に酒をおごります。港の情報を得られます。

水夫を雇う（人数×雇い入れ額）＜酒場の主人＞

水夫（乗組員）を集め、雇い入れます。１日に１回、実行できます。雇った水夫のうち、艦隊に配属しなかった者は、解雇されます。雇った水夫は自動的に、運航・視認・甲板に割り当てられます。



◀雇う人数を入力する

船を選び、配属する人数を入力する▶



水夫の解雇（無料）＜酒場の主人＞

水夫を解雇します。水夫を解雇したい艦船を選びます。

自慢話＜酒場女＞

集落で見つけた珍しい物の話をします。
酒場女の親密度が上がります。

贈り物＜酒場女＞

装飾品を贈ります。酒場女の親密度が上がります。

調査＜酒場女＞

他艦隊の居場所、目的地などの調査を依頼します。
断られることもあります。

情報＜酒場女＞

仕事の情報や、好みのタイプなどの質問をします。

航海者と話す＜航海者＞

航海者と話します。時には、情報を得られます。
自艦隊の航海士は、名前の前に＊が表示されます。

- **●酒をおごる** 相手に酒をおごります。酒の代金が必要です。
- **●航海者情報（無料）** ほかの航海者について話を聞きます。
- **●雇用（無料）** 自分の艦隊に加わるように誘います。主人公の航海レベル（P.38）によって、断られることもあります。

賭博をする（10～500）＜航海者＞

ブラックジャックをします。勝つと賭金が得られます。
負けると賭金は没収されます。

ブラックジャックについて



カードゲームです。２人でカードを引き、カードの合計点で勝負します。合計点が21以下で、21に最も近くなった人（同点の場合は対戦相手）が勝ちです。勝つと、ダブルアップに挑戦するかどうか聞かれます。挑戦を受けると、賭金２倍で次のゲームが始まります。断ると、通常の賭金で続けられます。

ブラックジャックのコマンド

- ●ヒット　もう一枚カードを引く。
- ●スタンド　カードを引かず、手持ちの札で勝負。

点の数え方

2～10……そのままの数字
J・Q・K……10
A……１または11（持ち点による）

ギルド（4:00～19:30）

仕事を紹介してもらったり、国・港の情報を得ます。
ギルドの老人に話しかけると実行できます。

仕事斡旋（無料）

仕事を紹介してもらいます。複数の仕事は同時に受けられません。
仕事をやり遂げると名声が得られます。
途中で仕事をやめると名声が下がります。

- **借金を取立てる** 借金を返さない人からお金を取り立てます。
- **商品を輸送する** 依頼先の交易所から、別の港の交易所へ商品を運びます。
- **商品を購入する** 頼まれた商品を指定の数だけ購入します。
- **手紙を配達する** 手紙を届けます。
- **海賊を退治する** 海賊を退治します。

国の情報（1国につき100）

各国の情報を見ます（P.42）。

港の位置（知りたい港により異なる）

港の位置を調べます（P.42）。

教会・寺院（4:00～23:30）

礼拝・寄付を行います。異教徒は入れません。
神父・イスラム僧に話しかけると実行できます。

礼拝（無料）

神に祈ります。主人公の運が強くなります。

寄付（1～）

教会・寺院を通じて恵まれない人に寄付をします。

アイテムショップ（8:00～19:30）

剣・防具・航海用品・装飾品などのアイテムを売買します。
剣・防具には、ランクの高い順から「☆・A・B・C・D」の5段階があります。店員に話しかけると実行できます。

購入（アイテムにより異なる）

アイテムを購入します。

売却

持っているアイテムを売却します。

銀行（4:00～19:30）

資金の預け入れ・借り入れなどを行います。
銀行員に話しかけると実行できます。

預金（1～1,000,000）

資金を預け入れます。月３％の利子がつきます（預金額が1,000,000のときを除く）。

出金

預金している資金を引き出します。

借入

資金を借り入れます。返済期限はありません。
※借り入れの限度額は爵位により異なります。
借金の残高に対して月10%の利息がかかります。

返済

借金および利息を返済します。
全額まとめて返す必要はありません。

造船所（4:00〜19:30）

艦船を売買したり造船したりします。造船所のオヤジに話しかけます。

艦船新造（船により異なる）

艦船を新しく製造します。製造できる船体は、工業価値・港により異なります。建造から完成まで時間がかかります。工業価値が低いと、実行できません。

中古購入（船により異なる）

中古船を購入します。購入できる船体は港により異なります。

船体修理（傷みの度合いにより異なる）

暴風雨・海戦で傷んだ艦船（*表示）を修理します。

売却

艦船を売却します。旗艦しかない場合は実行できません。

改造（改造する対象により異なる）

船首像・武装・積載割合・船名を変更します。

●船首 船のへさきに飾りをつけます。災害を防ぐと言われています。

●武装 大砲を設置します。造船所により扱うものが異なります。

○大砲の種類

大砲の種類	砲撃距離（HEX）	威力	価格（1門）
カノン砲	3	最強	360
デミカノン砲	2	強	80
カノン・ペドロ砲	2	並	40

大砲の種類	砲撃距離（HEX）	威力	価格（1門）
カルバリン砲	5	並	250
デミカルバリン砲	5	弱	40
セーカー砲	2	弱	5

●積載　最大乗組員数・最大積載数を変更します。
かかる費用は船体の種類により異なります。

●船名　船名を変更します。

工業投資（1～50,000）

港に工業投資します。実行すると、工業価値・主人公の自国に対する支持率が上がります。すでに工業投資額が50,000枚になっている場合は実行できません。

中古船と新造船の違い

中古船	新造船
○購入費が安く、すぐ使える。	○材質・武器・積載門数を自由に設計できる。
×材質を変えられないので、強い船は造れない。	×購入費が高く、完成まで時間がかかる。
×武器や積載門数などを変えるのに費用がかかる。	×工業価値の高い港でないと、堅固な船を建造できない。
×耐久度がやや劣る。	

占いの館（16:00～23:30）

主人公について占います。占い師に話しかけます。

人生運（50）

運の強さを占います。高めるべき名声がわかります。

仕事運（50）

仕事について占います。次の航海・戦闘レベルに必要な経験・次の爵位を得るために必要な名声がわかります。

恋愛運（50）

恋愛について占います。

仲間運（50）

航海士1人の忠誠度と運の強さについて占います。

地図工房（24時間）

地図を制作しています。契約を結ぶと航海情報を売却できます。地図制作者に話しかけます。

契約

航海情報を売り渡す契約を結びます。違う地図工房と新たに契約すると、古い契約は破棄されます。主人公に地図作成技術（P.38）がないと、実行できません。

技能を学ぶ（必要な費用は、名声・爵位により異なる）

地図作成技術を学びます。主人公の航海術・知識・直感が一定以上で、この技術を持っていないときに学べます。

地理の報告

航海情報を伝えます。内容に応じて報酬をもらえます。

地図確認（？）

宝の地図を持っているとき、場所を確認できます。宝の地図は、航海を続けているともらえることがあります。

コレクター（24時間）

コレクターと契約を結ぶと、集落で得た情報を売却できます。技術は不要です。コレクターに話しかけます。

契約（無料）

発見物の情報を売り渡す契約を結びます。違うコレクターと新たに契約すると、古い契約は破棄されます。

報告

発見物の情報を報告します。内容に応じて報酬をもらえます。

噂話

冒険にまつわる噂話を聞きます。情報を得ることがあります。

王宮・総督府（4:00〜19:30）

王・総督と面会します。自国以外の王宮・総督府にも行くことができます。王・総督への依頼は断られることもあります。
王・総督に話しかけます。爵位がないと、王宮・総督府には入れません（国籍が海賊の場合を除く）。

謁見（免税証以外は無料）

王に面会を求めます。

- **●勢力情報** 各地域における同盟港について情報を得ます。
- **●私掠許可証** 他国の艦船を襲うことを認めた許可証を、発行してもらいます。自国でのみ、実行できます。
- **●免税証** その国の同盟港で税金が免除される証明書を、発行してもらいます。必要な費用は、爵位によって異なります。
免税証で、商品購入時（交易所）の税金が免除されます。

亡命（無料）※他国のみ

亡命の許可をもらいます。亡命すると、その国の国籍を得られますが、目標が達成できなくなることがあります。

資金援助

資金の援助を依頼します。資金をもらえることがあります。

船舶援助

艦船の援助を依頼します。船をもらえることがあります。

洋上について

港から出港すると、洋上に出ます。主人公の目的に従って、他の港や陸地を目指して航海します。

洋上画面の見方

主人公が洋上に出ると、洋上画面が表示されます。
画面上で、自艦隊は赤色、他艦隊は青色で表示されます。
この画面のときに、Ｌ１・Ｌ２ボタンを押すと自艦隊データ、Ｒ１・Ｒ２ボタンを押すと海データが表示されます。
◯ボタンを押すと、洋上コマンド（P.56）が表示されます。



◀ 洋上画面

自艦隊データと海データ ▶



洋上での移動

洋上を移動するには、３通りの方法があります。

方向キーを使う

移動したい方向に、方向キーを押します。上下左右斜めの８方向に移動できます。

港移動コマンド（P.57）を使う

港移動コマンドを使って、すでに発見した港まで自動的に移動します。

目的地移動コマンド（P.57）を使う

目的地移動コマンドを使って、同じ画面上の指定した場所に移動します。

洋上の情報

洋上で得られる情報には、艦隊データ、海データがあります。

自艦隊データ（L１・L２ボタン）

運航中の自艦隊のデータです。



❶	旋回力	船の旋回力（P.35）です。
❷	推進力	船の推進力（P.35）です。
❸	耐久力	船の耐久力（P.35）です。
❹	全積載	最大積載量に対する全積載の割合です（P.37）。
❺	監視範囲	監視できる範囲です。
❻	乗組員数	艦体全体の水夫数です。
❼	体調	水夫の体調（P.37）です。

海データ（R１・R２ボタン）



❶	風向	風向きと風速です。
	針路	船の針路とスピードです。
	潮流	潮流の方向と速さです。
❷	水	積んでいる水の総量です。
❸	食糧	積んでいる食糧の総量です。
❹	日数	出航してからの日数です。

洋上コマンド

洋上で実行するコマンドです。
洋上で○ボタンを押すと、表示されます。



監視コマンド

ほかの艦隊・港の情報を見ます。

上陸コマンド

陸地・集落に上陸し、港に寄港します。木・山のない陸地に隣接していないと、実行できません。

交渉コマンド

隣合った艦船の行動を聞きます。海賊に交渉をすると、攻撃されることがあります。

戦闘コマンド

隣合った艦船に戦いを挑みます（P.59）。
夜間（21:00〜翌5:00）は実行できません。

港移動コマンド

すでに発見されている港まで自動的に移動します。
測量技術を持った副長がいないと、実行できません。



目的地移動コマンド

指定したの特定の場所に船を移動させます。移動先を港にすると、港移動コマンドと同じになります。移動先を内陸部にすることはできません。
洋上で□ボタンを押すと、実行できます。



上陸地・集落について

長い航海の中では港以外の陸地に上陸することもあります。木・山のない港以外の陸地に近づき上陸すると、その場所に応じて行動することができます。

上陸地コマンド



港・集落以外の陸地で実行するコマンドです。
船の修理や水を調達ができます。

出航

出航します。

応急修理

暴風雨・海戦などで傷んだ船体を修理します。資材がないと、実行できません。

探索

水を探索します。上陸した地点に泉が見つかると、水を補給できます。

待機

その場で待機します。嵐による被害を受けずにすみます。
待機中は、基本コマンド・システムコマンドを実行できます。
○ボタンを押すと、上陸地コマンドが表示されます。

集落コマンド



集落で実行するコマンドです。
財宝の探索や食料の調達ができます。

出航

出航します。

財宝探索

発見物を探します。発見物には、ランクの高い順から「☆・A・B・C・D」の5段階があります。発見物コマンド（P.34）で見つけた物の情報を見ることができます。
発見物の情報はコレクター（P.52）に売り渡せます。

歓待

集落の住民をもてなします。1回につき食糧2が必要です。もてなすと、住民の友好度が少し上昇し、財宝が見つかりやすくなります。

食糧掠奪

集落の住民から強引に食糧を奪い取ります。
食糧が増えますが、反撃を受け、水夫数が減ることがあります。
また、住民の友好度や主人公の運が大幅に低下します。

待機

その場で待機します。嵐による被害を受けずにすみます。
待機中は、基本コマンド・システムコマンドを実行できます。
○ボタンを押すと、集落コマンドが表示されます。

海戦について

冒険の目的によっては、航海中に海戦を行うことになります。

海戦とは

海戦は、洋上で２艦隊が隣接していて、どちらかが戦闘をしかけたときに発生します。夜間は開戦できません。

海戦の勝敗

次のどれかの条件を、先に満たしたほうが勝利となります。

A．敵旗艦の耐久度を0にしたとき

B．敵旗艦の水夫数を0にしたとき

C．一騎討ちに勝ったとき（援軍の提督に勝った場合はのぞく）

D．敵旗艦が戦場から離脱したとき

戦いの流れ

相手を決める



洋上で監視（P.56）をすると、提督の名前・国籍・艦隊の情報を得られます。情報から、相手のレベルを予測し、自分の艦隊の実力に合う相手と戦いましょう。
同国・同盟国の艦隊に戦闘をしかけると、その国に対する貢献度が下がってしまいます。また、海賊以外の艦隊と交戦したときは、その艦隊を率いる提督の母国から恨みを買います。貢献度が０以下になると、爵位や国籍を剥奪（はくだつ）されたり、他国の港に入れてもらえなくなるので、注意しましょう。

戦闘範囲に接近



相手の艦隊に隣合い、戦闘（P.56）をしかけます。相手に戦意がある場合は、交渉コマンド（P.56）を実行しても戦闘にもちこまれることがあります。
海戦を始めるときは、相手との位置関係に気を付けましょう。相手に背中を見せていると、方向転換をしているうちに、攻撃されてしまいます。攻撃態勢を整えてから、海戦をしかけましょう。

海戦突入

海戦が始まったら、海戦画面（P.62）に切り替わります。
まず、攻撃の作戦を立てて、自艦隊のほかの艦船に方針を指示します。相手の旗艦に攻撃を集中するとよいでしょう。
次に、敵の旗艦を探しながら、敵艦隊に囲まれないように移動します。砲撃範囲に敵艦隊が近づいたら、攻撃開始です。
最初は大砲で攻撃し、近づいたら斬り込んでいきます。旗艦さえ仕留めれば、ほかの艦船を無傷で奪えます。

戦後処理

●勝利のとき

海戦に勝ったら、戦後の処理をします。敵艦隊を捕えたとき、船長を務めていない航海士が自艦隊に残っていれば、その航海士を船長にして、敵艦隊の一部を水夫・積荷ごと奪えます。

●敗北のとき

戦場から離脱したら、できるだけ早く近くの陸地に上陸して艦船を修理しましょう。艦船を修理したら港に戻り、次の海戦に備えます。
離脱できずに負けると、ゲームオーバーとなります。

海戦画面の見方

海戦が始まると、海戦画面が表示されます。
海戦をしかけた艦隊から海戦コマンド（P.63）を実行します。
自艦隊に順番（ターン）が回ってくると、海戦コマンドが表示されます。



海戦画面が表示されているときの情報

●L１・L２ボタン１回 艦隊番号（艦船ごとにつけられた番号、旗艦は●）。
●L１・L２ボタン２回 水夫数（艦船の乗組員数）。
●L１・L２ボタン３回 耐久度（艦船の耐久力）。
●方向キー　画面をスクロールさせ、画面外の情報を表示します。
●R１・R２ボタン　戦場の全体マップの［ON／OFF］を切り替えます。

海戦コマンドが表示されているときの情報

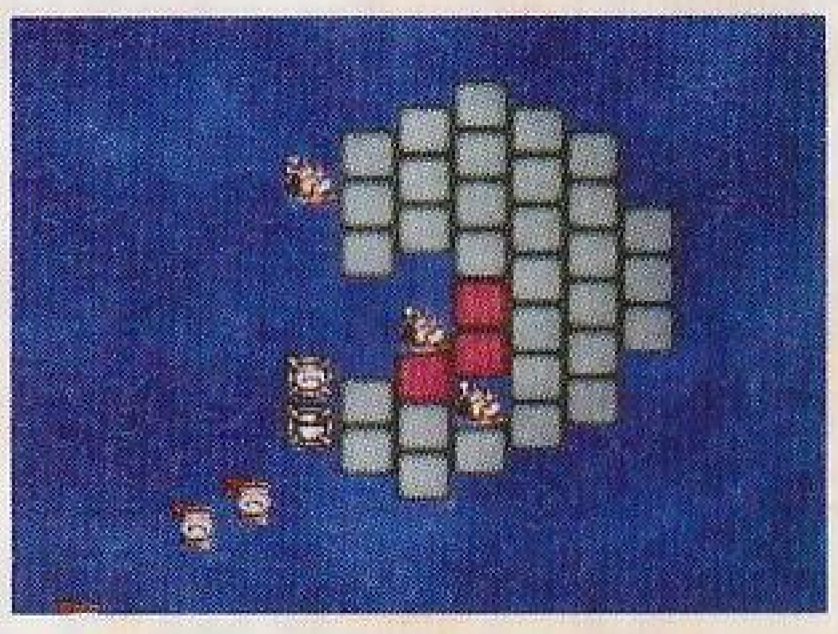
●×ボタン　海戦画面に戻ります。全体マップでの艦船の位置・艦隊番号は、自艦隊＝白、他艦隊＝赤で表示されます。全体マップでは、陸地などの移動できない場所は白く表示されます。
●R１・R２ボタン　自艦隊の旗艦の情報（船名・時速・耐久度・水夫数・火薬の残数）を表示します。

海戦コマンド

自艦隊にターンが回ってきたら実行します。全部で６種類があり、情報・作戦・アイテムは、１ターンに何度でも実行できます。実行できるコマンドは、文字が白色で表示されます。
主人公は、旗艦に対してのみコマンドを実行できます。他の艦船には、作戦コマンドの［全体］で戦闘基本方針を与え、［個別］で攻撃方針を与えます。
×ボタンを押すと、何もせずにそのターンを終了します。

移動コマンド

旗艦を移動または、方向転換します。移動できるHEX数、方向転換の回数は、船体の推進力・旋回力によります。
移動したあと、敵艦船を攻撃します。前方が陸地や艦船でさえぎられている場合は、方向転換しかできません。



◀ 方向キーで移動するHEXを選ぶ

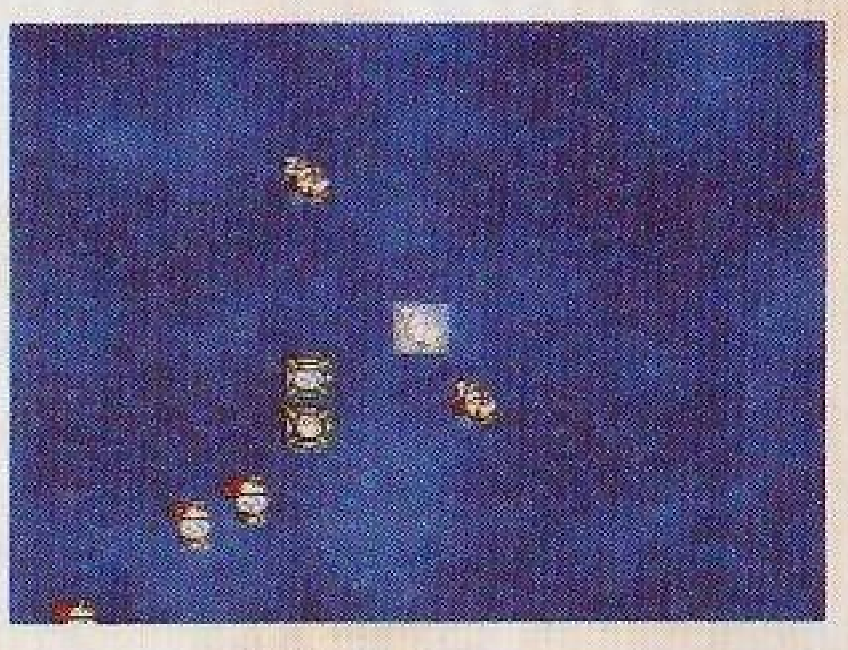
○ボタンで決定 ▶
×ボタンで取消



- **１HEX前に戻る**　×ボタンを押します。
- **方向転換**　×ボタンを押します。
- **斜め移動**　方向キーの上・下と同時にＬ１・Ｌ２・Ｒ１・Ｒ２ボタンを押します。

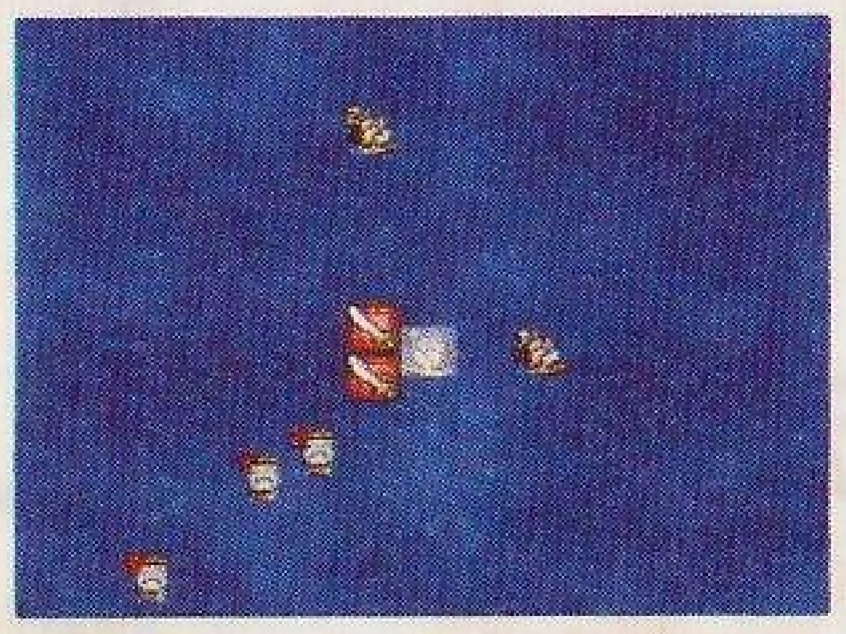
攻撃コマンド

敵艦船を攻撃します。砲撃できる艦船には照準のマークが、斬込みできる艦船には剣のマークが表示されます。
攻撃を受けた艦船には、耐久度（赤）と水夫数（白）が表示されます。



◀ 砲撃できる艦船

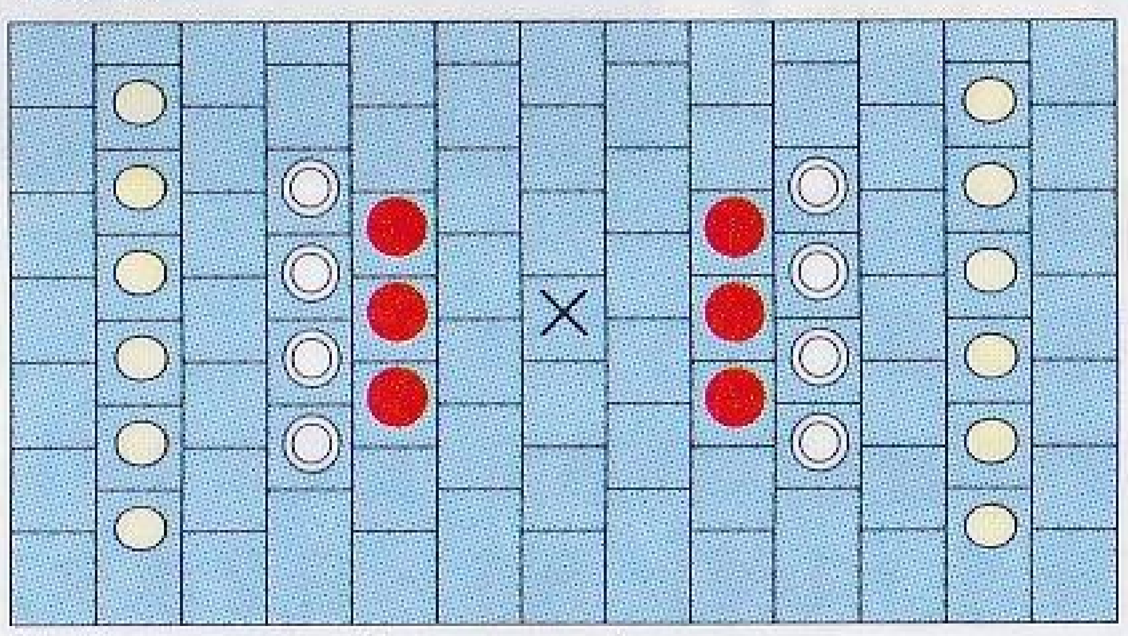
斬り込みできる艦船 ▶



砲撃

敵艦船を大砲で攻撃します。砲撃範囲は積んでいる大砲の種類によって異なります。１回砲撃するごとに火薬は１減ります。
大砲・火薬がないとき・砲撃範囲内に敵艦船がいないときは、砲撃できません。
砲撃戦では、攻撃側の水夫の数は減りません。

砲撃範囲図



●デミカノン砲、カノン・ペドロ砲、セーカー砲
◎カノン砲
○カルバリン砲、デミカルバリン砲

×自艦船の位置

斬込み

水夫同士が戦います。旗艦同士の場合は、一騎討ち（P.67）もできます。斬込みをすると、自艦船の水夫が減ります。
敵艦船と隣接していないときは、斬込みできません。

情報コマンド

自・他艦隊（海戦の相手艦隊）の情報を見ます。

自艦隊

自艦隊の人物と艦船の情報です。

●人物　各船長のデータです。内容は人物コマンドの航海士情報（P.38）と同じです。

●船舶　各艦船のデータです。内容は艦隊データの艦船情報（P.36）と同じです。

他艦隊

他艦隊の人物と艦船の情報です。

●人物　各船長のデータです。内容は人物データの航海士情報（P.38）と同じです。

●船舶　各艦船のデータです。画面に見えている船舶のみデータを見ることができます。

作戦コマンド



自艦隊の戦闘方針を変更します。
左側が現在の状態です。方向キーの上下で項目を選びます。
○ボタンを押すと戦闘方針が切り替わります。×ボタンで決定します。

個別

画面内の艦船１隻（旗艦を除く）の攻撃方針を変えます。

●攻撃・退避　敵艦隊に近づいて攻撃するか、敵艦隊を避けて離脱するかを選びます。

●斬込・砲撃　斬込みを中心とした攻撃をするか、砲撃を中心とした攻撃をするかを選びます。

●委任・指定　攻撃目標を船長に委任するか、指定するかを選びます。

全体

自艦隊全体の大まかな戦闘基本方針を変えます。

●応戦・離脱　応戦するか、被害を抑え戦場を離脱するかを選びます。

●散開・集結　各艦船がばらばらに移動するか、各艦船が旗艦のまわりに集まって移動するかを選びます。

●攻勢・守勢　敵艦隊に近づいて攻撃するか、敵艦隊が近づいてくるのを待って攻撃するかを選びます。

一覧

現在の自艦隊の戦闘方針を一覧で表示します。

アイテムコマンド

海戦用のアイテムを使います。

離脱コマンド

戦場から離脱します。旗艦が戦場の端にいると実行できます。離脱すると負けとなり、海戦は終了します。負けると、自艦隊の艦船が捕まったり、逃亡することがあります。

一騎討ち

一騎討ちは、次の場合に始まります。

A．港で誰かに攻撃をしかけられたとき

B．海戦で一騎討ちをしかけ、敵に邪魔されなかったとき

C．海戦で一騎討ちをしかけられたとき



一騎討ちが始まると、左の画面が表示されます。敵と交互に、一騎討ちコマンドを実行します。攻撃と防御を１回ずつ行うと１ターン終了です。体力はバーで表示され、攻撃が当たると下がります。アイテムを装備していると、攻撃力・防御力が増えます（P.34）。

一騎討ちの終了

一騎討ちは、次の場合に終了します。

A．一方の体力が０になる

B．10ターンが経過する

一騎討ちコマンド

一騎討ちコマンドには、３種類の攻撃（突く・斬る・強打）と３種類の防御（受ける・払う・よける）があります。それぞれ強さによって、１（弱）～９（強）の９段階があります。

●攻撃コマンド

突く 

斬る 

強打 

●防御コマンド

払う 

受ける 

よける 

武器・アイテムデータ

ゲーム中に登場する武器とアイテムの一部を、紹介します。



データ名	解説	解　　説
レイピア	武器	細身できゃしゃな刺突用の長剣。銃器使用が一般的になり、鎧や盾が用いられなくなったために登場した。
チェインメイル	防具	細かな金属の輪で編み上げた鎖帷子。動きやすく実戦向きであるが、防御効果はやや低い。
四分儀	航海用品	緯度・経度の測量に使われる道具。精度はあまり高くない。
経緯儀	航海用品	緯度・経度の測量に使われる道具。高性能である。
望遠鏡	航海用品	レンズを組み合わせて作った航海用具。洋上での発見率が上がる。
聖なる香油	航海用品	暴雨風を和らげるように、祈りが込められた香油。
ネコ	航海用品	小型の愛玩動物。ネズミを捕らえるのがうまい。
ライムジュース	航海用品	長期の航海で発生する壊血病の特効薬。
絹のショール	装飾品	中国より渡ってきた正絹で作られた、柔らかいショール。

艦船データ

艦船は、タイプによって特性が異なります。
航海の目的に合わせて、艦船を選びましょう。

交易に向く艦船

交易には、たくさん荷を積める艦船がよいでしょう。
最大積載量（P.37）の大きい艦船が向いています。



◀ ナオ



◀ ジーベック

冒険に向く艦船

冒険には、動きが速く、嵐に耐える艦船がよいでしょう。旋回力・推進力・耐久力（P.35）が高い艦船が向いています。



◀ ピンネース



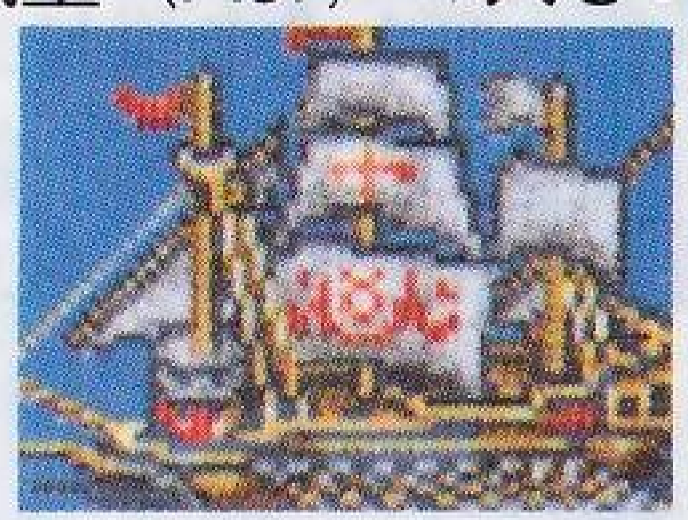
◀ スループ

戦闘に向く艦船

戦闘には、頑丈で大砲を多く積める艦船がよいでしょう。
耐久力・最大積載量（P.37）の大きい艦船が向いています。



◀ ガレオン



◀ ベネツィアン

Q & A

プレイ中、困ったとき、行き詰まったとき、参考にしてください。

Q１：いくら航海を続けても、噂されている場所に集落が見つかりません。
A１：水夫コマンドの［船内配置］（P.34）で、視認に水夫を多く割り当ててみましょう。発見率が上がります。

Q２：嵐で船の耐久力が下がり、船を修理しました。なのに、耐久力の最大値が初期値に戻りません。一度下がった耐久力の最大値は、元に戻せないのでしょうか？
A２：残念ながら、一度下がった耐久力の最大値は、元に戻せません。
嵐に遭ったら、すぐに船を停泊させて、耐久力が下がるのを防ぎましょう。

Q３：交易をしているのですが、なかなか稼ぎを得られません。
A３：交易で稼ぐコツは、２点間交易をすることです。
２点間交易とは、２カ所の港で、それぞれの特産品を売買することです。
例えば、アテネの美術品とイスタンブールの絨毯(じゅうたん)がその１つです。

Q４：航海中にお金がなくなり、交易品が買えなくなってしまいました。しかも航海に必要な食糧すら買えないため、港から一歩も外へ出られません。
A４：とりあえず、銀行へ行ってお金を借りましょう。
それを元手にして、出直すことです。借金の返済は、どこの港の銀行でもできます。なお、借金には月10%の利息が付くので、早めに返しましょう。

Ｑ５：集落で住民をもてなし、探索に当たったのですが、何も見つかりません。どうしたらよいのでしょうか？

Ａ５：住民をもっと、もてなしてみましょう。住民の友好度が低いと、何も見つからないことがあります。

Ｑ６：海戦でなかなか勝てません。必勝法を教えてください。

Ａ６：海戦での勝敗には、いろいろな要素が影響します。

ここでは、対策をいくつか紹介します。

❶弱い敵を相手に、戦闘の経験を積む。

❷造船所で、自艦隊に性能の高い大砲を積む。

❸造船所で、性能の高い船を新造する。

❹水夫コマンドの［船内配置］（P.34）で、甲板に水夫を多く割り当てる。甲板の水夫の数は、砲門の数以上にする。

❺砲術の技能を身につける。

Ｑ７：一騎討ちで簡単に負けてしまいます。勝つためのコツを教えてください。

Ａ７：一騎討ちの勝敗は、装備している剣・防具と、攻撃・防御の選択に、左右されます。

剣・防具はできるだけ強力なものを買って、装備しましょう。装備は、その他コマンドの［アイテム］で行います。

攻撃の基本は、「払う」には「強打」、「よける」には「斬る」、「受ける」には「突く」です。

防御の基本は、「突く」には「払う」、「斬る」には「受ける」、「強打」には「よける」です。

INDEX

た

な

は

ま

や

り



航海に欠かせない情報満載！光栄の本

32ビット機版に対応！上級者も初心者も納得の攻略本。

大航海時代Ⅱ ハイパーガイドブック

キャラクター別攻略法、アイテム紹介などの基礎知識から、ゲーム中盤、終盤での進め方まで、ビジュアル中心にわかりやすく、詳細に紹介！巻末にはプレイに役立つ特大折り込み世界地図付！

フクザワ・エイジ監修 ●A5判 定価1,200円

全プレイヤー必読！総合解説書。

大航海時代Ⅱ ハンドブック



『大航海時代Ⅱ』のことならこの1冊におまかせ！
攻略のすべてをデータとともに紹介したガイドブック。

フクザワ・エイジ編 シブサワ・コウ監修
●A5判 定価2,000円

通信販売 ●この商品は全国の書店にてお求めください。
お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10:00～17:00）

SLPS 00656

株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3